EDITORA ABRIL

21
Cz$ 10,00

REVISTA QUINZENAL

# Disney juniors

**VEM BRINCAR COM A GENTE!**
**10 PÁGINAS DE MUITA DIVERSÃO!**

**UAU! QUEM SÃO ESSAS PATINHAS MAIS GATINHAS?**

Você vai adorar esta nova receita de Brinquedos Bandeirante. Bankuka é uma copa/cozinha completa, diferente de tudo o que você conhece. São módulos coloridos, para você montar, desmontar e mudar como quiser.
Experimente Bankuka. Você só precisa acrescentar uma pitadinha de criatividade. E depois se divertir à vontade com uma cozinha diferente a cada nova brincadeira.

BRINQUEDOS BANDEIRANTE

# Bankuka

## Mexa, misture, monte e brinque à vontade.

Nacional

WALT DISNEY

LALÁ, LELÉ E LILI

# A roupa não faz a Patinha

COMO A TIA MARGARIDA SE VESTE BEM, NÉ?

EU QUERIA TER ROUPAS BONITAS QUE NEM AS DELA!

B 870043-DJR 21/1

MANAS, CHEGOU A NOSSA VEZ!

NOSSA VEZ DE QUÊ?

DE *MUDAR O VISUAL!* ESTOU CHEIA DE ME VESTIR COMO UMA GAROTINHA!

TÁ, MAS COM QUE DINHEIRO?

É!

COM O QUE TEMOS NO NOSSO COFRINHO!

MAS AQUELE DINHEIRO É PRA COMPRAR O CONJUNTO DE PANELINHAS!

ORA, BRINCAR DE CASINHA É COISA *DE CRIANÇA!*

É, ELA TEM RAZÃO!

É ISSO AÍ!



© 1987 THE WALT DISNEY COMPANY

E ASSIM...

ELE ESTÁ BEM GORDINHO!

LEGAL! VAI DAR PRA COMPRAR BASTANTE ROUPA!

ALGUÉM SABE ONDE A TIA MARGARIDA COMPRA AS ROUPAS DELA?

EU SEI!

ENTÃO VAMOS LÁ!

SÓ QUE...

MAS ESSAS SÃO ROUPAS DE *CRIANÇA!*

SIM, VOCÊS NÃO PEDIRAM A SEÇÃO INFANTIL?

É, MAS A GENTE QUERIA UMA COISA MAIS MODERNA!

COMO AQUELE CONJUNTO!

AQUELA FAZ PARTE DA LINHA JUVENIL!

POIS É! NÓS SOMOS JUVENIS!

ESTE NÚMERO É O MENOR QUE TEMOS!

LEGAL! VAI SERVIR!

E ENTÃO?

AHAM... F-FICOU EM CIMA!

M-MAS NÃO GOSTAMOS MUITO DA COR!

PUXA, PELO JEITO VAMOS CONTINUAR COM ESTAS ROUPAS DE CRIANÇA, MESMO!

DROGA!

!

VOCÊS VIRAM O QUE EU VI?

SE VIMOS!

VAMOS ATÉ LÁ FALAR COM ELA!

EI, QUE ROUPA TRANSADA!

ONDE VOCÊ COMPROU?

NUMA LOJA AQUI PERTO!

ONDE FICA?

VAMOS! EU MOSTRO!

E ASSIM...

E ENTÃO, GOSTARAM?

MUITO! VAMOS LEVAR TODAS ESSAS!

TUDO BEM! SÃO OITO MIL CRUZADOS!

GLUP!

P-PENSANDO BEM, VAMOS ESCOLHER MELHOR!

É... TEM UMAS QUE ENVELHECEM MUITO!

POUCO DEPOIS...

MESMO PEGANDO O MÍNIMO, FICOU EM TRÊS MIL CRUZADOS!

É, O COFRINHO SÓ DEU PRA *ENTRADA!*

AGORA TEMOS QUE ARRUMAR O DINHEIRO PRAS PRESTAÇÕES!

SOMOS TRÊS CRIANÇAS ENDIVIDADAS!

NÃO SOMOS CRIANÇAS! OLHE PRAS NOSSAS ROUPAS!

ISSO MUDA TUDO! SOMOS TRÊS *JOVENS* ENDIVIDADAS!

TENHO UMA IDÉIA PRA CONSEGUIR O DINHEIRO!

LIQUIDAÇÃO DE BONECAS

ENGRAÇADO COMO AS CRIANÇAS GOSTAM DE BONECAS!

LEMBREM-SE! QUE JÁ PASSAMOS POR ESSA FASE!

ESSA FOI A ÚLTIMA!

BEM, AGORA TEMOS DINHEIRO PRA PAGAR NOSSAS CONTAS!

LIQUIDAÇÃO DE BONECAS

E QUEM PRECISA DE BONECAS, AFINAL?

!

TAPT!

TAPT!

EI, VOCÊ NÃO É A GAROTA QUE INDICOU A LOJA PRA GENTE?

SOU, SIM!

O QUE ACONTECEU COM SUAS ROUPAS?

NÃO SÃO MINHAS, SÃO DA MINHA *MÃE!*

*SUA MÃE?*

É, A *DONA* DA LOJA! ELA ME DÁ UNS TROCADOS PRA FAZER PROPAGANDA DAS ROUPAS!

VOU FAZER ISSO ATÉ JUNTAR O BASTANTE PRA COMPRAR UMAS BONECAS E UM JOGO DE PANELINHAS!

TAPT!

TAPT!

POUCO DEPOIS...

OI, MENINAS! ENTRARAM PRO MUNDO DOS NEGÓCIOS?

LIQUIDAÇÃO DE ROUPAS

SÓ POR POUCO TEMPO!

ATÉ VENDER ESSAS ROUPINHAS!

SÃO DO TAMANHO DE CRIANÇA?!

NENHUMA CRIANÇA NO SEU JUÍZO PERFEITO COMPRARIA UMA ROUPA ASSIM!

MAS VALEU A INICIATIVA! SE QUISEREM, POSSO MONTAR UMA LOJINHA PRA VOCÊS TOMAREM CONTA E...

SINTO MUITO, TIA, MAS ESTAREMOS MUITO OCUPADAS!

OCUPADAS? ATÉ QUANDO?

ATÉ CRESCERMOS!

É... TEMOS MUITO QUE BRINCAR DE CASINHA E BONECA!

?

fim

# QUE HORAS SÃO?

**1)** Quando uma hora inteira passa...

**2)** ...o ponteiro pequeno passa de um número para o próximo!

**3)** O ponteiro grande dá uma volta completa e passa por todos os números.

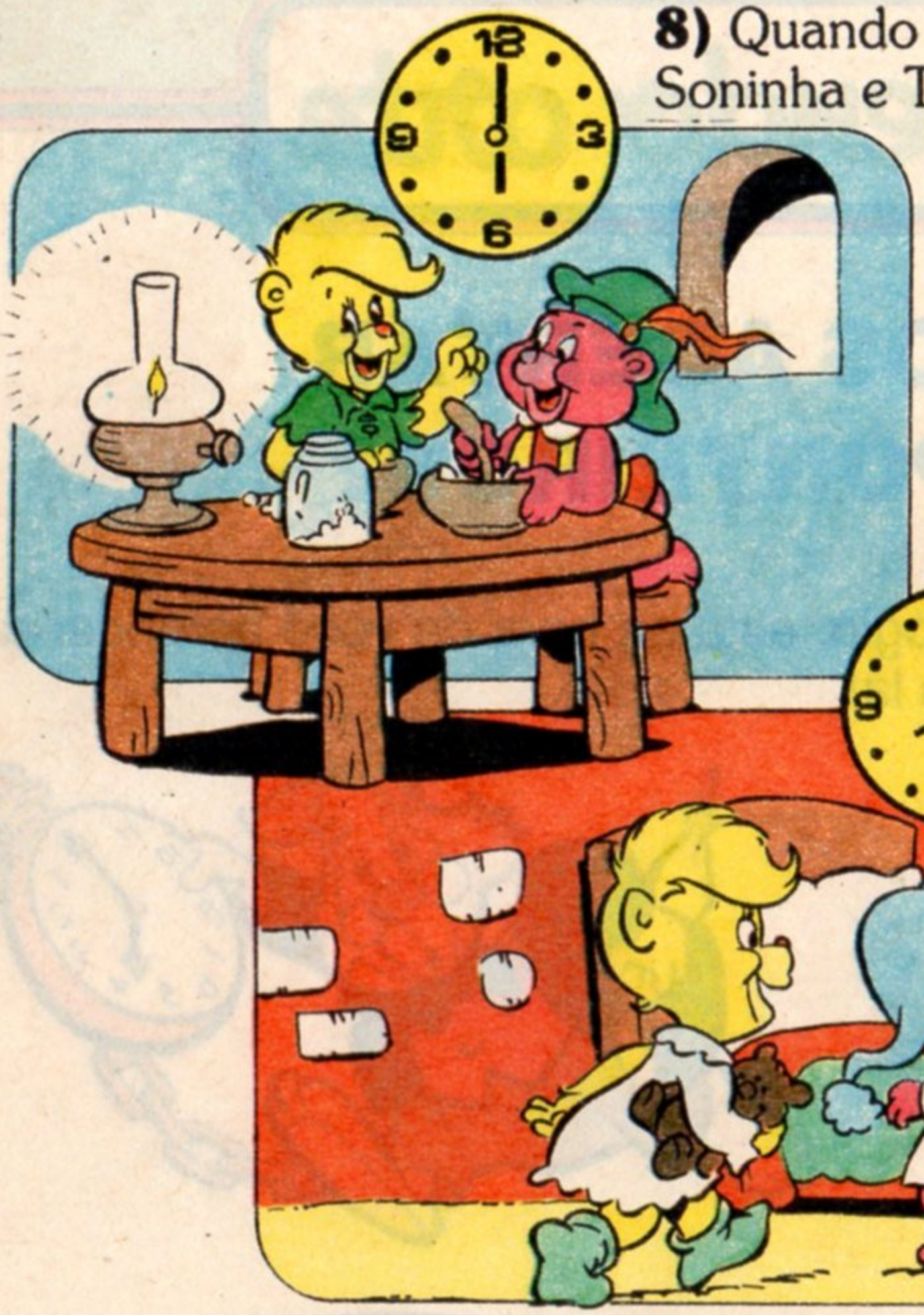
**4)** Às 6 horas da manhã Soninha e Tiquinho ainda estão tendo lindos sonhos...

**5)** Às 7 horas eles levantam. Eles vão tomar banho e escovar os dentes.

**6)** Às 8 horas os Ursinhos Gummi tomam o café da manhã.

**7)** Ao meio-dia os Ursinhos Gummi almoçam.

**8)** Quando anoitece, às 6 horas, Soninha e Tiquinho jantam.



**9)** Às 8 horas eles estão cansados e vão para a cama.

**10)** Pronto. Agora você pode preencher quando...

**11)** ...você levanta de manhã...

**12)** ...você almoça...

**13)** ...e você janta.

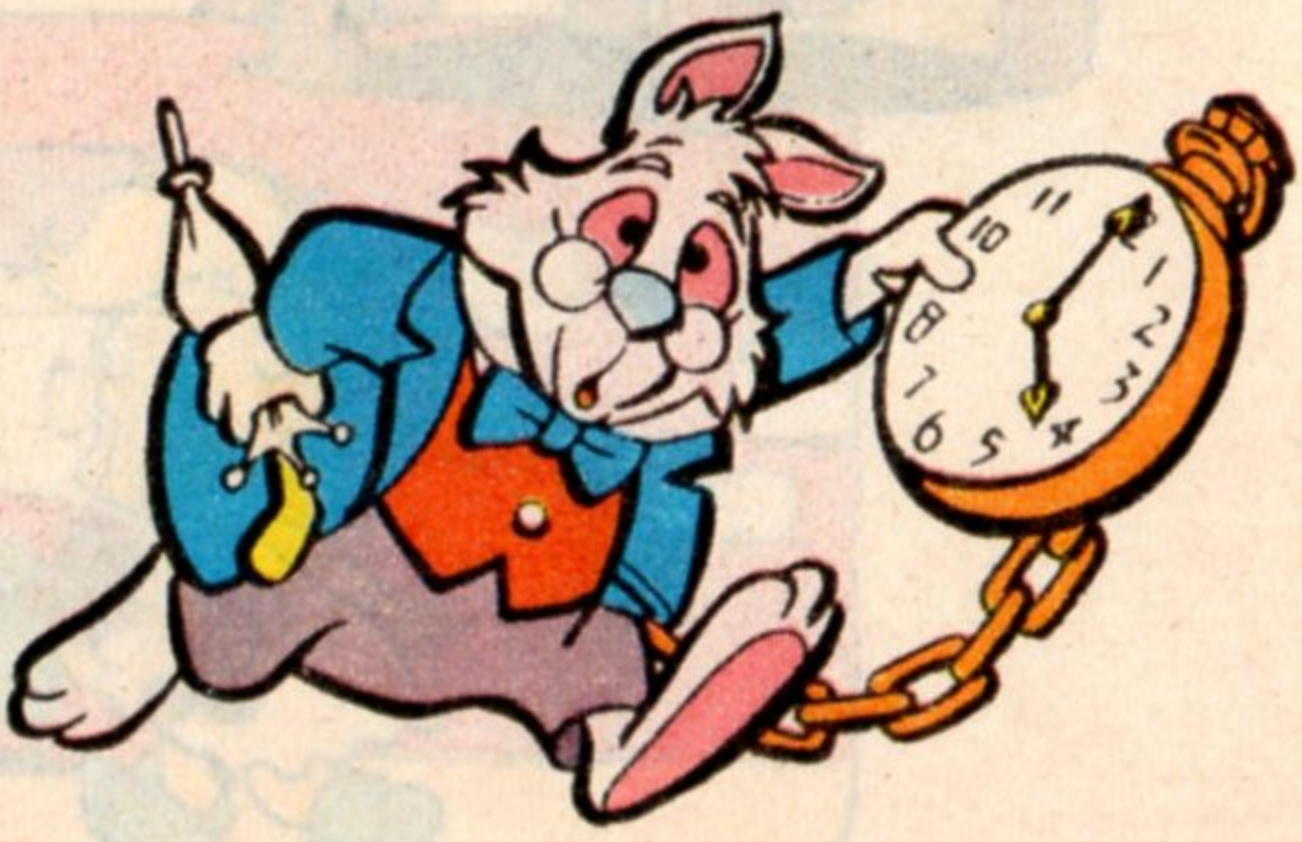
# Fazendo arte

# VAMOS ACERTAR OS PONTEIROS?

Já que o assunto é relógio, está na hora de você aprender a fazer um. Então vamos lá!

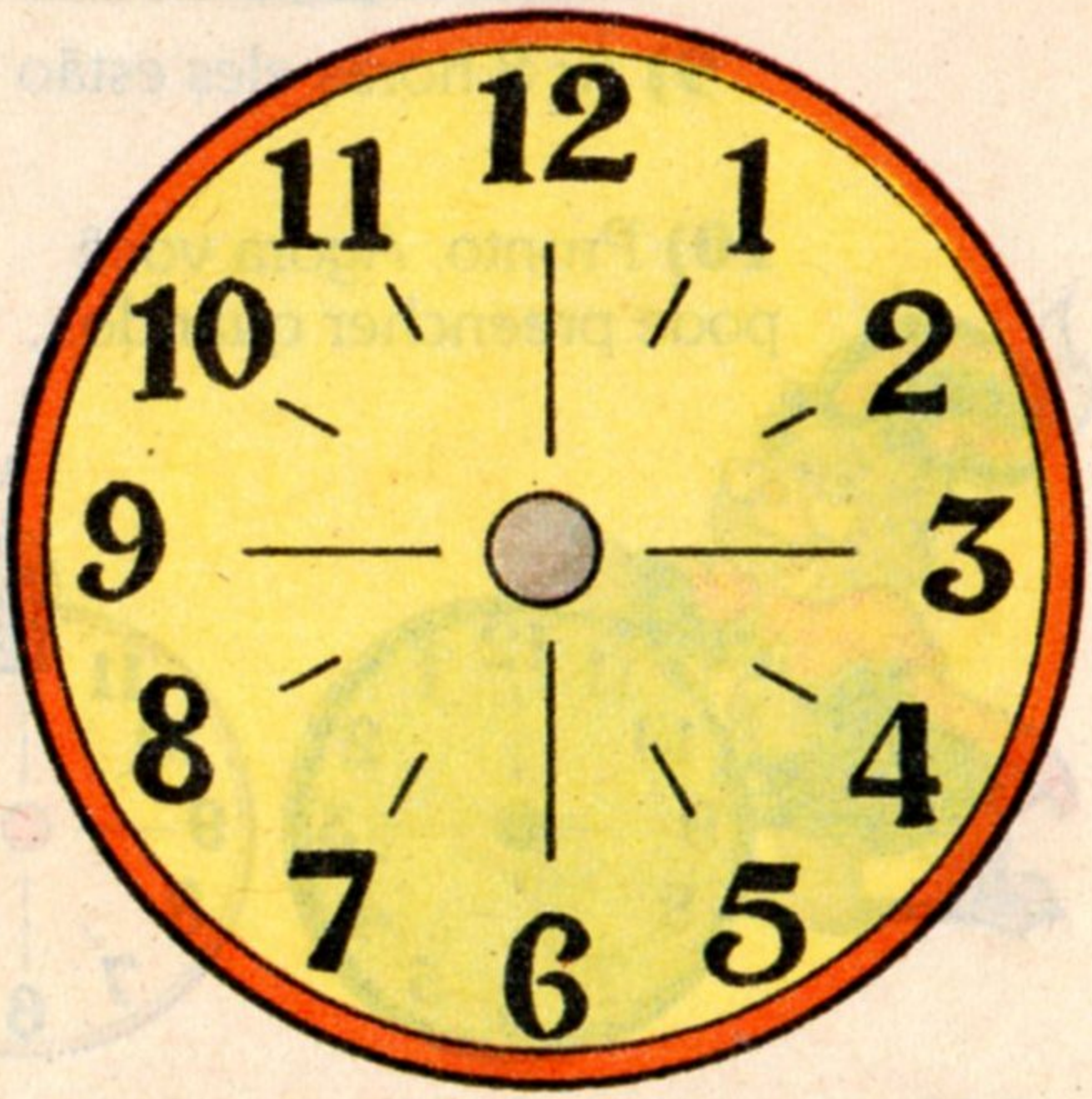
## Material:

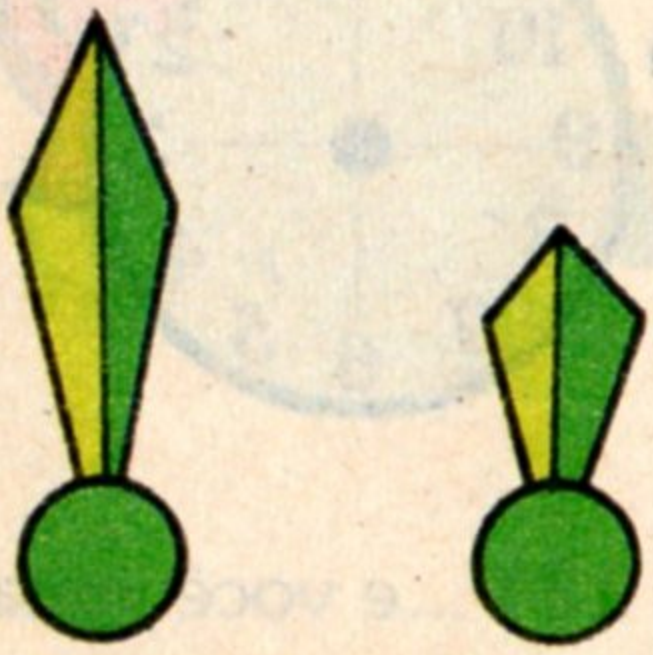
- cartolina
- tesoura
- uma agulha ou percevejo
- uma rolha
- canetinhas hidrocor



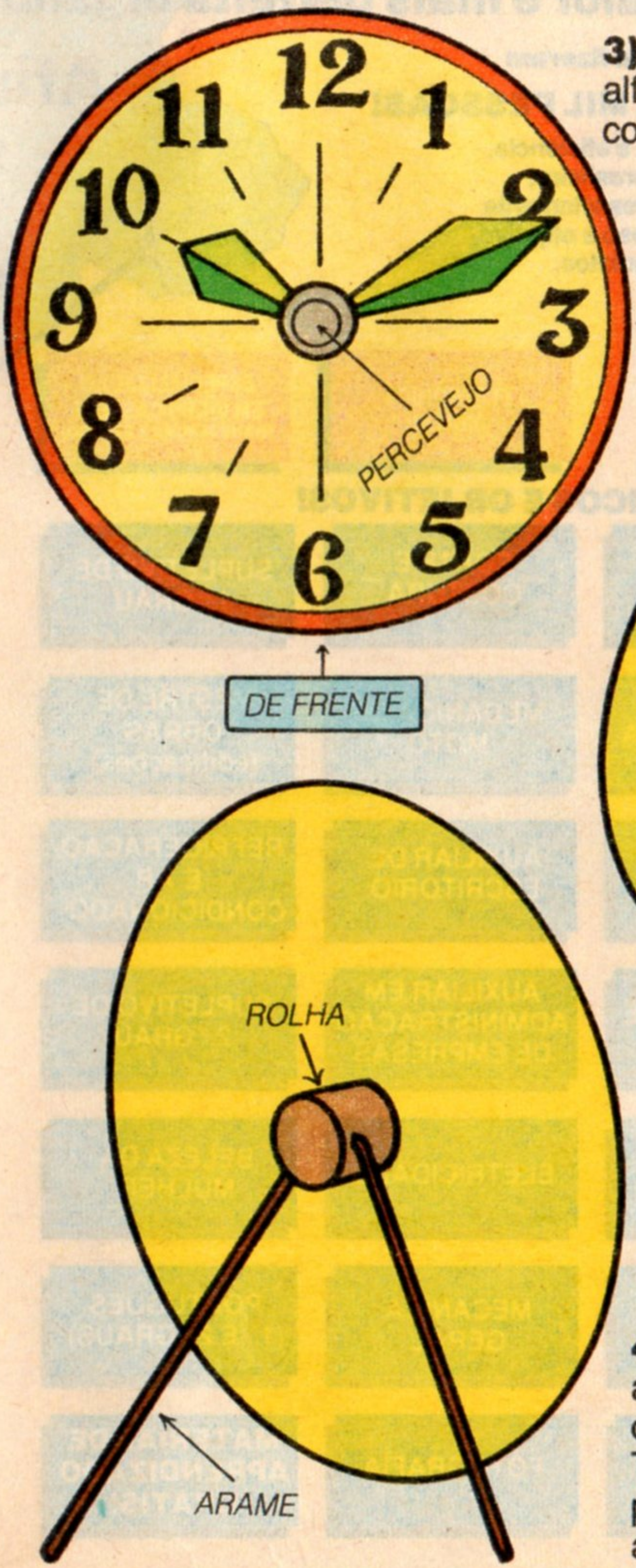
## Mãos à obra:

**1)** Recorte o relógio e os ponteiros, que nem o molde.



**2)** Escreva os números de 1 a 12, nos lugares certinhos.




**3)** Prenda os ponteiros com o alfinete ou percevejo, colocando a rolha por trás.

**4)** Pronto. Mas se você quiser, ainda pode fazer dois suportes de arame, espetando na rolha. Também pode prender na parede do seu quarto, no seu armário ou onde quiser!

# INSTITUTO UNIVE

## A maior e mais perfeita organiza

**Faça você também o que já fizeram**

## DOIS MILHÕES E DUZENTAS MIL PESSOAS!

**Nossa escola atinge, com rapidez e eficiência, todos os pontos do território brasileiro, ministrando, através de professores altamente especializados, um ensino minucioso e objetivo, de resultados práticos e imediatos.**

**NOVOS CURSOS**

- ELETRÔNICA DIGITAL
- ESPECIALIZAÇÃO EM VÍDEO CASSETE (MANUTENÇÃO E REPARO)

## NOSSOS CURSOS SÃO PRÁTICOS E OBJETIVOS!

- MECÂNICA DE AUTOMÓVEIS
- DESENHO ARTÍSTICO E PUBLICITÁRIO
- CORTE E COSTURA
- SUPLETIVO DE 1.° GRAU
- ELETRICIDADE DE AUTOMÓVEIS
- AGROPECUÁRIA
- MECÂNICA DE MOTO
- MESTRE DE OBRAS (edificações)
- DESENHO ARQUITETÔNICO
- DESENHO DE MECÂNICA
- AUXILIAR DE ESCRITÓRIO
- REFRIGERAÇÃO E AR CONDICIONADO
- SECRETARIADO MODERNO
- CONTABILIDADE PRÁTICA
- AUXILIAR EM ADMINISTRAÇÃO DE EMPRESAS
- SUPLETIVO DE 2.° GRAU
- AUXILIAR DE ENFERMAGEM
- BORDADO, TRICÔ E CROCHÊ
- ELETRICIDADE
- BELEZA DA MULHER
- TORNEIRO MECÂNICO
- INGLÊS
- MECÂNICA GERAL
- PORTUGUÊS (1.° E 2.° GRAUS)
- MATEMÁTICA (1.° E 2.° GRAUS)
- CINEMA SUPER 8
- FOTOGRAFIA
- **MATERIAL DE APRENDIZADO GRÁTIS!**

# RSAL BRASILEIRO

## ão de ensino à distância do país!

## são 47 anos de experiência!

**Matricule-se com urgência e receba as lições do curso escolhido, bem como todo o material necessário GRATUITAMENTE.**

**Mensalidades ao alcance de todos.**

**ELETRONICA BASICA**
**RADIOTECNICO . AUDIO**
**TELEVISAO**
**(PRETO E BRANCO E EM CORES)**

**GRATIS MATERIAL DE APRENDIZADO**

**NOVAS UNIDADES**

**UNIDADE SÃO PAULO - Centro: Av. Rio Branco, 781 (esq. c/Av. Duque de Caxias)**
**UNIDADE SÃO PAULO - Santo Amaro: R. Promotor Gabriel Nettuzi Peres, 436**
**UNIDADE RIO DE JANEIRO - R. Riachuelo, 159 (próximo aos Arcos da Lapa)**
**UNIDADE BELO HORIZONTE - Av. Augusto de Lima, 233 s/ lojas 55/56 Ed. Maleta**
**UNIDADE SALVADOR - R. Marujos do Brasil, 5-B Ed. André Luiz, Bairro Tororó**

**MANDE O CUPOM AO LADO OU ESCREVA- NOS HOJE MESMO.**

## INSTITUTO UNIVERSAL BRASILEIRO

YG-21

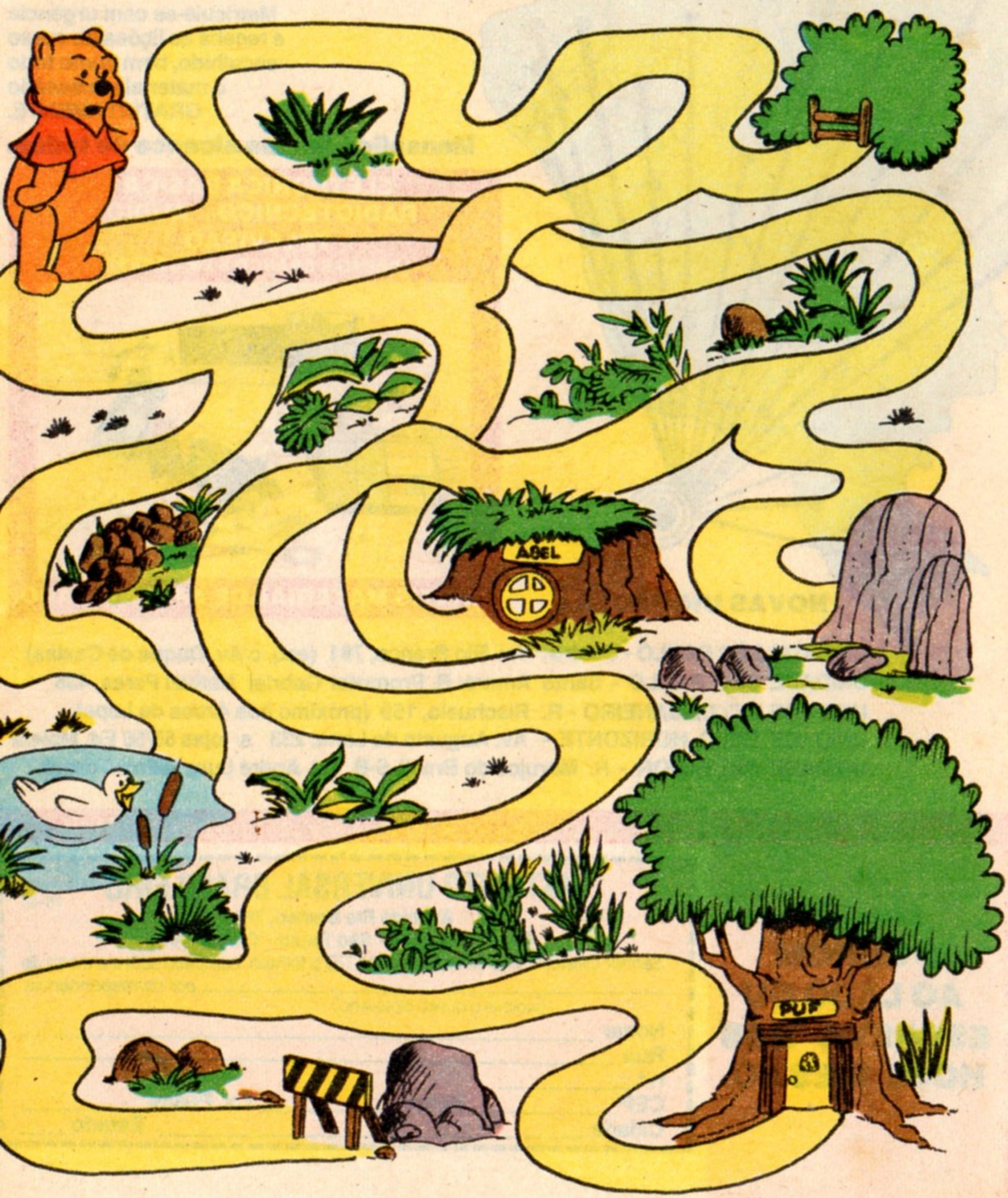
**Avenida Rio Branco, 781**
**Cx. Postal 5058 - São Paulo - CEP 01000**

Senhor Diretor: Peço enviar-me GRÁTIS o folheto completo sobre o curso de _____ por correspondência.
(INDICAR O CURSO DESEJADO)

**Nome** _____
**Rua** _____
**n.º** _____
**CEP** _____ **Bairro** _____ **Cx. Postal** _____
**Cidade** _____ **Estado** ____

# Vem brincar

**1)** Coitadinho do **Puff...** está perdido. Ajude-o a encontrar o caminho de casa.



**2)** Muito bem! Agora que ele chegou em casa, não está conseguindo achar o seu potinho de mel. Será que você consegue? Então aqui vão as dicas:

- *ele **não** é redondo*
- ***não** está debaixo de um cogumelo cor-de-rosa*
- ***não** é amarelo, **nem** azul*

Vem brincar

**3)** Puxa! O **Corujão** convidou todos os seus amigos pra uma festa onde cada um ganha um presente. Mas espere aí... olhando bem rápido, você acha que estão **faltando** ou **sobrando** presentes? E quantos?

1)

## Repostas:

**2)** É o quadrado vermelho do lado direito.

**3)** Estão sobrando dois presentes (o **Corujão** não é convidado).

**4)** A abelinha, o nariz do **Tigrão,** os cogumelos.

**4)** Enquanto o **Puff** e o **Tigrão** jogam, encontre **três diferenças** entre os dois desenhos.

Jogos Divertidos

# CARROSSEL de AMIGOS

A Tatiana está querendo dar uma voltinha na lambreta do tio Hugo! Com esse olhar, ela vai longe. Beijão.
**Tatiana H. B. dos Santos** (2 anos)
*São Paulo - SP*

## CLUBINHO

É um clubinho bem arrumadinho para fazer novas amizades. Os interessados mandem carta com nome, cor dos olhos e cabelos, signo e data de nascimento. Um recado especial: as meninas escrevam para **Alessandra,** e os meninos, para o **Júnior.** Boa sorte. R. Goiânia, 1601 - 60000 - Fortaleza - CE.

## URSINHOS GUMMI

Os Ursinhos Gummi estão mesmo fazendo sucesso. A Solange quer saber o nome de cada um deles em inglês e ainda mandou esse desenho bonito.
Pancinha: Tummi; Maguinho: Zummi; Bronquinha: Gruffi; Vozinha: Grammi; Tiquinho: Cubbi; Soninha: Sunni. Satisfeita, Solange? Obrigado pelos elogios e um forte abraço.
**Solange Keiko Sawada**
*São Paulo - SP*

## ENTRE NO CARROSSEL

**Diana de Castro** (14 anos), **Ana Shirley de Castro** (15 anos) e **Recyana de Castro** (11 anos), R. Virgílio Deusdará, 153 - 64770 - São Raimundo Nonato - PI.

# JOGO DA MEMÓRIA

Faça você mesmo um jogo da memória e depois chame os amigos pra brincar!

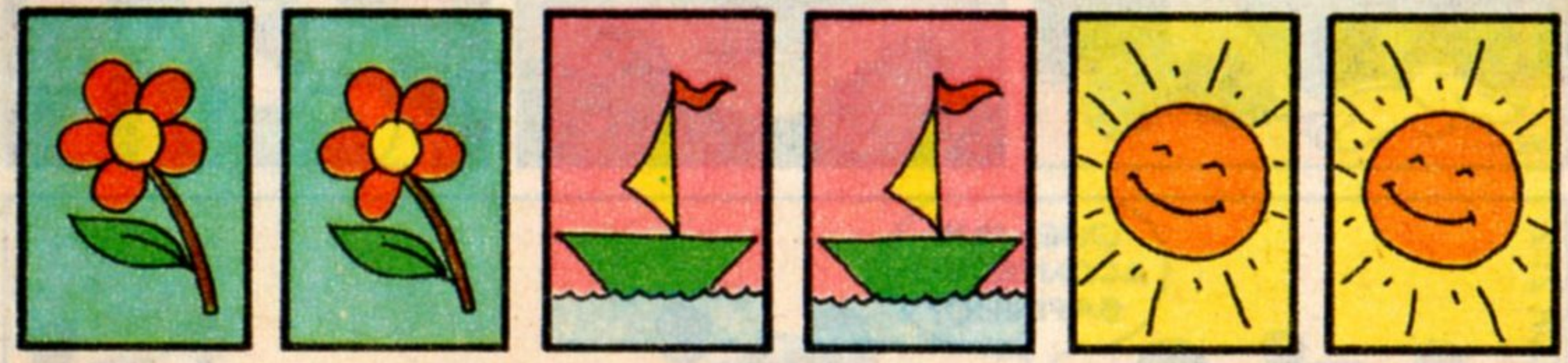
## Material:

- cartolina
- canetinhas hidrocor
- tesoura

## Mãos à obra:

Recorte 20 cartinhas iguaizinhas na cartolina. Depois faça desenhos em todas, mas sempre de duas em duas. O seu jogo tem que ter 10 pares.

Exemplo:



## Como se joga:

Misture as cartas e espalhe todas viradas pra baixo. Cada jogador, na sua vez, vira duas cartas, desvirando de novo, no mesmo lugar, se não formar um par. Se formar, pega as cartas e guarda até o fim do jogo e também ganha o direito de jogar outra vez. Quando as cartas terminarem, o vencedor do jogo é aquele que conseguiu achar mais pares!

Baby Disney

# ATRÁS DAS GRADES

HUM!

HUM...

HUM...

HUM...

DROGA!

PRA MIM, CHEGA! PAREM!

F/JM 86160-DJR 21/2

QUE QUE ACONTECEU, BAFINHO?

TÔ CHEIO DE BRINCAR DE CADEIA! DES-ÇAM DAÍ!

fim

OS TRÊS PORQUINHOS

Walt Disney

# ISCA DE LOBO

CUIDADO! FECHEM ESSA PORTA!

UGH! NÃO AGÜENTO MAIS ISSO!

PARE DE ASSUSTAR A GENTE, PRÁTICO!

WR/WDCD 7-DJR 21/3

VOCÊS DEVEM OLHAR ANTES DE SAIR! E SE DÃO DE CARA COM O LOBÃO?

É DIFÍCIL LEMBRAR DE TODAS AS REGRAS!

VAMOS TENTAR FAZER TUDO DIREITINHO NO PASSEIO DE HOJE!

É BOM NÃO IREM LONGE!

O PRÁTICO TEM RAZÃO, MAS É SUPERCHATO PENSAR NO LOBÃO O TEMPO TODO!

TALVEZ A GENTE POSSA FAZER DISSO UMA BRINCADEIRA!

PERIGO! BOSQUE DO LOBO

CUIDADO ONDE PISA

É... IGUAL AO **SIGA O LÍDER,** COM UMA DIFERENÇA!

QUE DIFERENÇA?

VOCÊ É O LÍDER E EU MOSTRO COMO SE FAZ!
CERTO! VAMOS LÁ!
PARE! VOCÊ ERROU E O LÍDER AGORA SOU EU!
HEIN? ERREI NO QUÊ?
VOCÊ IA PASSAR POR AQUELA ÁRVORE OCA! O LOBÃO PODIA ESTAR LÁ!
TEM RAZÃO! VAI NA FRENTE, AGORA!
VOU PEGAR UM ATALHO!
EI! **SOU** O LÍDER DE NOVO!
A CASA DO LOBÃO FICA DESSE LADO!
É VERDADE! VAI NA FRENTE, MANO!
O JEITO É SEGUIR PRO LADO CONTRÁRIO DA CASA DO LOBÃO!
HUM...
ESPERE! ESSA CORDA PODE SER UMA ARMADILHA!
COMO ESSA BRINCADEIRA EXIGE ATENÇÃO!
VOU ANDAR AGACHADO PRO CASO DO LOBÃO ESTAR VIGIANDO!
CERTO... MAS LOGO VOU FICAR NA FRENTE DE NOVO!

E ALGUM TEMPO DEPOIS...

PARE, MANO!

HEIN? PENSEI QUE ESTAVA SENDO UM BOM LÍDER!

FOMOS BONS ATÉ DEMAIS! DESVIAMOS TANTO DO CAMINHO, QUE...

(GLUP!) ESTAMOS PERDIDOS!

ASSIM...

SOCORRO! SOCORRO! SOCORRO!

AQUELES DESCUIDADOS DEVEM TER CAÍDO NAS GARRAS DO LOBÃO!

ESPEREM UM POUCO, MANOS!

EH, EH! ELE CAIU NO VELHO GOLPE DA CORDA!

TOING!

EI! SOCORRO!

SOCORRO! SOCORRO!

PUXA! O PRÁTICO NÃO AJUDA EM NADA!

AJUDA, SIM! VAMOS NA DIREÇÃO DA VOZ DELE!

E SE ELE CAIU NUMA ARMADILHA?

SOCORRO!

TOLICE! ELE DEVE ESTAR EM OUTRO TIPO DE ENCRENCA!

SOCORRO!

CALE A BOCA OU JOGO ALGUMA COISA NA SUA CABEÇA!

(GLUP!) O LOBÃO PEGOU O MANO!

MAS CHEGAMOS NA HORA CERTA!

UI!

SEMPRE QUIS FAZER ISTO!

ELE DESMAIOU! ME JOGUEM UMA CORDA!

VOCÊ É TÃO CUIDADOSO! COMO FOI QUE O LOBÃO TE PEGOU?

EU ME DESCUIDEI INDO ATRÁS DE VOCÊS!

PENSEI QUE ESTAVAM EM PERIGO!

NÃO! NÓS NOS PERDEMOS... BRINCANDO DE SEGUIR O LÍDER!

HEIN? TUDO ISSO POR UMA BRINCADEIRA?

MAS É UMA BOA BRINCADEIRA!

ATÉ VOCÊ VAI GOSTAR DELA, PRÁTICO!

ASSIM...

DROGA! COM O PRÁTICO COMO LÍDER, NUNCA TEREMOS VEZ!

FALOU! NEM VAMOS TER A CHANCE DE NOS PERDER!

DETECTOR DE LOBO

fim

# FORTE, FAMOSO E BONITÃO!

# O PATETA?!

**Inacreditável! Mas, não impossível.**
**Pateta transforma-se num ídolo de Hollywood,**
**ganha milhões de fãs e é um dos mais fortes**
**candidatos ao próximo Oscar! Loucura, sonho ou delírio?**
**Seja lá como for, é fantástico e... muito, muito engraçado!**

**CONTINUE SUA COLEÇÃO!**

## SÉRIE OURO DISNEY Nº 2

**Cinco edições especiais, envolvendo a família Disney**
**nas mais loucas e divertidas situações.**

**IMPERDÍVEL!**

EDITORA ABRIL

Walt Disney

DONALD

# NOITE FRIA, APOSTA QUENTE

D 4257-DJR21/4

BEM, MENINOS, PAREM DE BRINCAR E ME AJUDEM A LIMPAR A NEVE ATÉ O PORTÃO, ANTES QUE ESCUREÇA!

NÃO ESTAMOS BRINCANDO, TIO DONALD!

ACABAMOS DE FAZER UMA CAVERNA DE NEVE!

É QUENTE E CONFORTÁVEL VIVER NELA!

*QUENTE E CONFORTÁVEL?* BAH! SE PENSAM QUE PODEM FICAR AÍ MAIS DO QUE CINCO MINUTOS, PERDERAM O JUÍZO!

SIM, PERDEMOS MESMO!

E VAMOS PROVAR QUE NOSSA CAVERNA...

...É QUENTE E CONFORTÁVEL!

?

*EI! VÃO ME AJUDAR OU NÃO?*

DESTA VEZ NÃO VÃO SE SAIR BEM! MESMO QUE TENTEM PROVAR AS DELÍCIAS DA CAVERNA DE NEVE ATÉ FICAREM AZUIS DE FRIO!

NOSSA CAVERNA É TÃO QUENTE E CONFORTÁVEL...

...QUE DECIDIMOS DORMIR NELA ESTA NOITE!

AH, AH! VOCÊS ESTÃO MALUCOS!

AH, É?

PENSA QUE SOMOS LOUCOS, HEIN?

NINGUÉM PODE DORMIR A NOITE TODA AQUI FORA NESTE FRIO! E NÃO DIGAM QUE SUA CAVERNA É QUENTE!

PODEMOS, SIM!

E ATÉ APOSTAMOS NISSO!

MUITO BEM! SE FICAREM A NOITE TODA NESSA CAVERNA, EU TIRO A NEVE SOZINHO!

MAS, SE NÃO AGÜENTAREM, OS TRÊS É QUE VÃO LIMPAR A NEVE!

NEGÓCIO FECHADO!

AH, AH! VAI SER A APOSTA MAIS FÁCIL QUE EU JÁ GANHEI!

VAMOS VER QUEM RI POR ÚLTIMO, TIO DONALD!

BRR! ESTÁ FRIO ESTA NOITE! AINDA BEM QUE ESTOU AQUI DENTRO!

DROGA! ESTÁ TÃO FRIO QUE NÃO POSSO DORMIR!

MINHAS ORELHAS ESTÃO GELADAS! TENHO TAMPÕES DE OUVIDO NESTA GAVETA!

SE ISTO NÃO ME ESQUENTAR AGORA, NADA O FARÁ!

ZZZZ

*ENQUANTO ISSO, LÁ FORA...*

BRRR! MEU SACO DE DORMIR DEVE TER ALGUM FURO!

O MEU, TAMBÉM!

POR QUE NÃO PARAM DE FINGIR?

OS SACOS DE DORMIR NÃO ESTÃO FURADOS! A NOITE É QUE ESTÁ GELADA!

A-ACHO QUE TEM RAZÃO!

E, DESSE JEITO, NÃO VAMOS DORMIR!

QUE PENA! PERDEMOS A APOSTA!

MAS É MELHOR DORMIR NUMA CAMA QUENTINHA...

...DO QUE CONGELAR NESTA CAVERNA IDIOTA!

O TIO DONALD DEVE TER DORMIDO!

MAS POR QUE ELE NÃO ACORDA?

BAM!

BAM!

BAM!

DEVE ESTAR OUVINDO NOSSAS BATIDAS!

*QUAC!* ELE NÃO PODE OUVIR PORQUE DORMIU COM TAMPÕES NOS OUVIDOS!

VAMOS MORRER DE FRIO!

AONDE PODEMOS IR?

S-SÓ TEM UM L-LUGAR!

A CASA DA MARGARIDA! CORRAM!

BRRR! PODEMOS DORMIR AQUI ESTA NOITE, MARGARIDA?

PERDEMOS NOSSA APOSTA COM O TIO DONALD!

E AGORA NÃO PODEMOS ENTRAR EM CASA!

NOSSA! ENTREM! COITADINHOS!

ACHAM QUE PODEM DORMIR NO QUARTO DE HÓSPEDES? É ONDE COSTUMO GUARDAR OS TRASTES!

TUDO BEM!

VAMOS SER *GUARDADOS* AQUI POR ESTA NOITE!

AINDA MAIS NUMA CAMA QUENTINHA!

BOA NOITE, MENINOS! E DURMAM BEM!

BOA NOITE... ZZZ

ZZZZ

HUMPF! O DONALD É MESMO UM IRRESPONSÁVEL! IMAGINE... DEIXAR OS MENINOS NO FRIO POR CAUSA DE UMA APOSTA!

*NO OUTRO DIA, BEM CEDO...*

É MELHOR ME LEVANTAR! QUE DOR DE CABEÇA! É NO QUE DÁ DORMIR A NOITE TODA COM TAMPÕES NOS OUVIDOS!

AGORA VOU VER COMO OS MENINOS PASSARAM A NOITE! NÃO MUITO BEM, CREIO EU!

NÃO TEM NINGUÉM AQUI! ISSO QUER DIZER QUE GANHEI A APOSTA!

MAS, SE NÃO ESTÃO NA CAVERNA E NEM EM CASA...

AINDA BEM QUE PAROU DE NEVAR! AÍ ESTÃO AS PEGADAS DELES!

AHÁ! DORMIRAM NA CASA DA MARGARIDA! EU DEVIA TER ADIVINHADO!

VOCÊS SAÍRAM DA CAVERNA, POR ISSO PERDERAM A APOSTA!

NÃO PODEMOS NEGAR! VOCÊ VENCEU, TIO DONALD!

HUMPF!

FGSST!

ESQUEÇA SUA TOLA APOSTA, DONALD, E COMA ALGUMA COISA!

BEM, VOU ESQUECER POR ORA... PUXA, QUE CHEIRINHO BOM!

*QUANDO ELES VOLTAM PARA CASA...*

VEJAM! O SOL DERRETEU TODA A NEVE! NÃO PRECISAMOS MAIS CAVAR!

*PING! PING!*

VAMOS COM CALMA, MENINOS!

TENHO OUTRA TAREFA PRA VOCÊS! PRECISAMOS DE BASTANTE LENHA PRA LAREIRA ESTA NOITE!

ESTÁ BEM... UFA!

ACHO QUE PODIA SER PIOR... (PUF!)

*E NESSA NOITE...*

É MUITO MELHOR SER UM PATO...

...COMO NÓS! FICAR QUENTINHOS E CONFORTÁVEIS DENTRO DE CASA...

...DO QUE SER UM OUSADO EXPLORADOR POLAR TENTANDO DORMIR NUMA CAVERNA DE NEVE!

EH, EH!

fim

NOSSA! O QUE SERÁ QUE ASSUSTOU DESSE JEITO OS MENINOS?

***Resposta :***

**"a misteriosa criatura", que vai pintar no próximo**

Disney juniors

*Além dos Ursinhos Gummi e muitos, muitos passatempos!*


# Editora Abril

**Editor e Diretor**: VICTOR CIVITA

**Diretores**: Roberto Civita, Edgard de Sílvio Faria, Angelo Rossi, Ike Zarmati, José Augusto P. Moreira, Plácido Loriggio, Raymond Cohen, Ricardo A. Fischer, Roger Karman, Thomaz Souto Corrêa

Disney juniors

**N.º21 - 19/08/87**

**Diretor-Gerente**: Angelo Rossi

**Diretor-Gerente de Publicações Infanto-Juvenis**: Carlos R. Berlinck
**Diretor Editorial**: Waldyr Igayara de Souza
**Diretora do Grupo Disney**: Marcia Bagnolesi
**REDAÇÃO**
**Diretor de Redação**: Júlio de Andrade Filho
**Editoras de Texto**: Evelyn Heine, Maria Suzete Casellato, Suiang G. de Oliveira, Monica da C. F. Alves. **Revisoras**: Irene Tamae Izumi, Marli Ciscon de Carvalho, Regina Oliveira Thompson. **Coordenador de Produção**: José Roberto dos Santos. **Auxiliares de Produção**: Roni Baptista de Souza, Gerson Pozella S. Pinto. **Chefe de Arte**: José Claudino Gomes. **Ilustrador**: Sérgio Carpanese. **Auxiliares de Arte**: Carmen de B. Octaviano, Egidio S. Toda, José Paulo Souza da Silva, Lilian T. M. Farias, Margareth J. Gasparim, Mauro L. Pereira, Nilton K. Morise, Arnaldo Nincao, Antonio M. Marques, Miriam Cler C. Vieira, Rosane R. Montagnana, Rudinei C. Acosta, Islam Khalil El Ourra, Telma T. T. Satani. **Letristas**: Natanael A. Soares, Paulo Ribeiro. **Tradutor**: José Fioroni Rodrigues. **Diagramador**: Tadatoshi Katayama. **Atendimento ao Leitor**: Conceição Aparecida Lourenço.
**CENTRO DE CRIAÇÃO**
**Estúdio de Capas**: **Diretor de Arte**: Izomar Camargo Guilherme. **Chefe de Arte**: Moacir R. Soares. **Desenhistas**: José Roberto Gregório, Napoleão Figueiredo, Paulo R. C. Noely. **Auxiliares de Arte**: Coraly Chrys Kumagai, Leda Maria Chiarello.
**Estúdio de Quadrinhos**: **Diretor de Criação**: Primaggio Mantovi. **Chefe de Arte**: Luiz Podavin. **Coordenadora de Produção**: Sonia R. Dongo. **Argumentistas**: Arthur Faria Jr., Gerson L. B. Teixeira, Lúcia da Ascenção de Nóbrega. **Arte-Finalista**: Átila O. de Carvalho. **Desenhistas**: Eli M. M. Leon, Ernesto Y. Miyaura, Luiz Carlos N. Ribeiro, Verci R. de Mello. **Ilustradores**: Acácio Ramos, Euclides K. Miyaura, Irineu S. Rodrigues, Watson Portela. **Colaboradores**: Luiz A. F. Aguiar (Argumento). Fernando Bonini (Desenho e Arte-Final). José Barbosa, Luiz Carlos F. Miranda, Moacir Torres (Arte-Final).

**Gerente Comercial**: Roberto Tancredi. **Assistentes Comerciais Jr.**: Rosana P. Pires, Jurandir B. Godoy. **Diretor de Promoções e Propaganda**: Meyer Alberto Cohen. **Gerente de Propaganda**: Maria Luiza Volponi. **Supervisora de Promoções**: Sandra Galli Ponsoni. **Coordenador de Promoções**: José Octavio N. Passos. **Diretor de Publicidade**: Newton Fioratti. **Supervisora de Publicidade**: Maria Conceição Delfino. **Representantes**: Antonio Carlos Camargo, Artur de Oliveira Neto, Vicente Felicetti. **Coordenadora de Publicidade**: Edna K. Burigo. **Interior de São Paulo - Gerente**: Hélio Scavone Jr.; **Rio - Gerente**: Getúlio T. Batista, **Representante**: Pedro Perdigão; **Belo Horizonte**: Valter Cruz Gonçalves; **Brasília**: Gilberto Amaral de Sá; **Curitiba**: Ângelo A. Costi; **Florianópolis**: Geraldo Nilson de Azevedo; **Fortaleza**: Ana Maria de Oliveira; **Porto Alegre**: Elcenho Engel; **Recife**: Edmilson R. Oliveira; **Salvador**: Elisabeth Silveira. **Gerente Administrativo**: José Ybáñez Cañigueral.

**EDITORA ABRIL**
**Diretor Editorial Adjunto**: Alberto Dines. **Diretor de Marketing Publicitário**: Júlio Cosi Jr. **Gerente de Promoção e Vendas de Espaço**: Haydée Gomes Guersoni. **Diretor do Escritório Brasília**: Luiz Edgar P. Tostes. **Diretor do Escritório Rio de Janeiro**: Sebastião Martins. **Diretor de Atendimento ao Governo e Escritórios Regionais**: Dreyfus Soares.

**Diretor Responsável**: S. Fukumoto

**Disney Juniors** é uma edição especial de Almanaque Disney n.º195. Publicação da Editora Abril S.A. **São Paulo - Redação, Publicidade e Correspondência**: R. Bela Cintra, 299, CEP 01415, tel.: (011)257-0999. Telex: (011)22115. Caixa Postal 2372. Telegramas: Editabril. **Administração**: R. Jaguaretê, 213, CEP 02515, tel.: (011)858-4511. Ninguém está credenciado a angariar assinaturas. Se for procurado por alguém, denuncie-o às autoridades locais. **Números atrasados**: ao preço da última edição em banca, por intermédio de seu jornaleiro ou no distribuidor das revistas Abril de sua cidade. Pedidos pelo Correio: DINAP - Estrada Velha de Osasco, 132, Jardim Teresa, CEP 06000 - Osasco - SP. Temos em estoque somente as seis últimas edições. Distribuída com exclusividade no país pela DINAP - Distribuidora Nacional de Publicações, São Paulo. **Distribuidor em Portugal**: Distribuidora Jardim de Publicações Lda., Quinta Pau Varais, Azinhaga dos Fetais, 2685 Camarate, Lisboa.

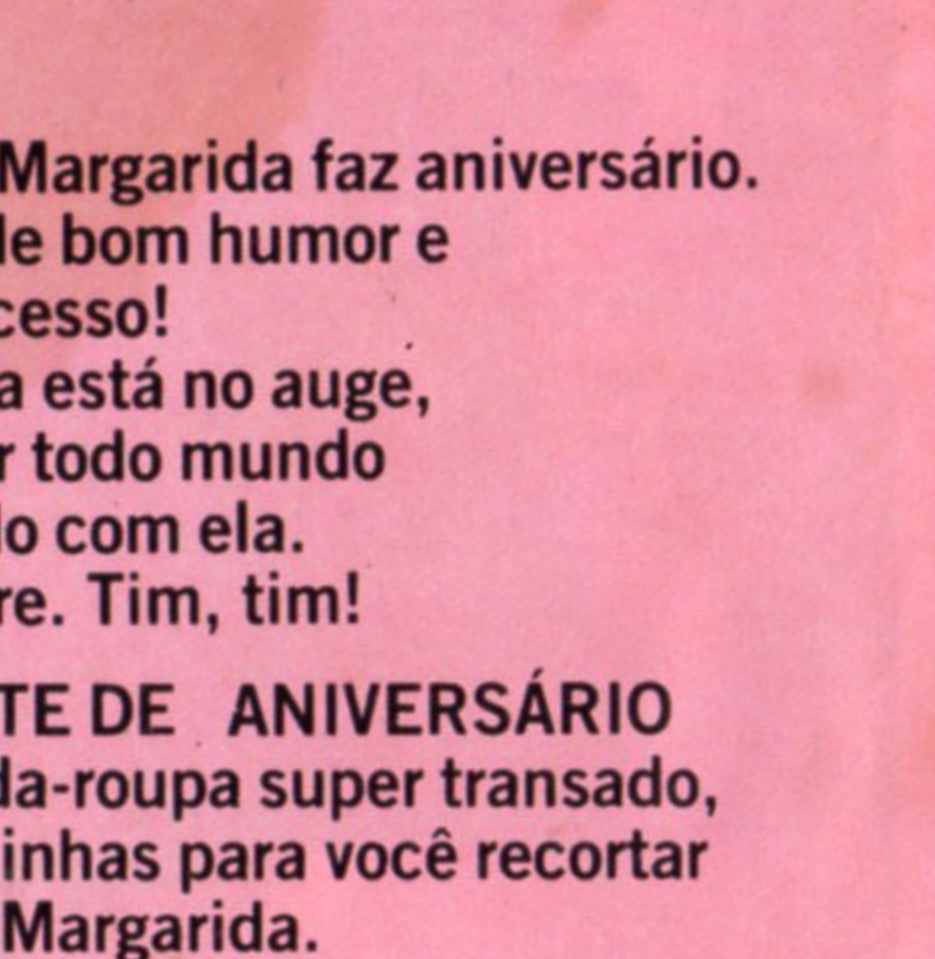
Todos os direitos reservados. "Publicação especialmente autorizada por The Walt Disney Company."
**IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A.**

# UM ANO DE

Walt Disney

# Margarida

# BRINDE COMIGO!



**A revista Margarida faz aniversário.
Um ano de bom humor e
muito sucesso!
Margarida está no auge,
e quer ver todo mundo
festejando com ela.
Comemore. Tim, tim!**

**PRESENTE DE ANIVERSÁRIO**
**Um guarda-roupa super transado,
com roupinhas para você recortar
e vestir a Margarida.
Não é um charme?**

**Edição especial, com mais páginas.
Não perca!**

EDITORA ABRIL

# TORREMOTO

# SEGURA ESSA.

Torremoto é um jogo da Estrela que vai deixar todo mundo tremendo de emoção. Você tira uma peça de baixo e põe pra cima, pega outra e põe pra cima, pega aquela, puxa ali, essa não, tremeu a mão, balançou, ai, ai, ai, ui, ui, ui...

# OU VOCÊ VAI DEIXAR CAIR?

# ROCK & QUADRINHOS SCANS

HTTP://ROCKQUADRINHOSSCANS.BLOGSPOT.COM.BR/